



**KEMENTERIAN AGAMA
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul, “ PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV MI NURUL ISLAM 2 KARANG SARI LAMPUNG SELATAN” Disusun oleh **SITI SOLEHA, NPM. 1211100115**. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Jum'at/19 Agustus 2016.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping 1 : H.Ahmad Bukhori Muslim, Lc.MA

Penguji Pendamping II : Dr. Rubhan Mansykur, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Dr.H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001



**KEMENTERIAN AGAMA
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame I Bandar Lampung Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS IV MI NURUL ISLAM 2 KARANG SARI LAMPUNG
SELATAN**
Nama : Siti Soleha
NPM : 1211100115
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

H. Ahmad Bukhori Muslim, LC. MA
NIP. 196212271996031001

Pembimbing II

Dr. Rubhan Masykur, M. Pd
NIP. 196604021996031001

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002

ABSTRAK

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV
MI NURUL ISLAM 2 KARANG SARI
LAMPUNG SELATAN**

**Oleh
SITI SOLEHA**

Latar belakang masalah penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah Kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran dikelas berpengaruh pada kurangnya partisipasi atau aktivitas belajar peserta didik sehingga pencapaian hasil belajar peserta didik banyak yang belum mencapai KKM 65. Kondisi di atas memotivasi peneliti untuk mencari solusi dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena model ini adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk ikut aktif dalam belajar, model ini juga menguji pemahaman peserta didik dengan suasana belajar yang menyenangkan, menyenangkan disini maksudnya suasana belajar sambil bermain (*games*). Rumusan masalah yang diajukan adalah “Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari kecamatan Jati Agung Lampung Selatan tahun 2015/2016?”

Penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas (PTK) dimana dalam penyampaian data menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek peneliti yaitu siswa kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Tes yang dilakukan peneliti menggunakan *pre test* (untuk melihat pengetahuan siswa mengenai materi yang akan disampaikan dan untuk membagi siswa dalam bentuk kelompok) dan *post test* (Untuk melihat kemampuan siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*).

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar pada Siklus I dari 22 siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 siswa atau 68,2% sedangkan yang tidak tuntas belajar sebanyak 7 siswa atau 31,8% Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dari 22 siswa hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau 90,9%, sedangkan yang tidak tuntas sebesar 2 siswa atau 9,1%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJA IPS PESERTA DIDIK KELAS IV
MI NURUL ISLAM 2 KARANG SARI
LAMPUNG SELATAN**



Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**SITI SOLEHA
NPM. 1211100115**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN INTAN
LAMPUNG
2016/1437 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJA IPS PESERTA DIDIK KELAS IV
MI NURUL ISLAM 2 KARANG SARI
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**SITI SOLEHA
NPM. 1211100115**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Pembimbing I : H.Ahmad Bukhori Muslim,Lc.MA
Pembimbing II : Dr.Rubhan Masykur,M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN INTAN
LAMPUNG
2016/1437 M**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Model Siklus Kemmis & Mc. Taggart	40
Gambar 2	Struktur Organisasi.....	53
Gambar 3	Grafik peningkatan hasil belajar peserta didik siklus I dan Siklus II	80

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar	15
1. Pengertian Hasil Belajar	15
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
3. Aspek-aspek hasil belajar	21
4. Tujuan Penilaian Hasil Belajar	22
B. Pembelajaran IPS.....	23
1. Pengertian Pembelajaran IPS	23
2. Tujuan Pembelajaran IPS.....	24
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS	25
C. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	26
1. Pengertian pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	26
2. Langkah- langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	29
3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	32

D. Hasil Penelitian yang Relevan	34
E. Hipotesis Tindakan	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	37
B. Setting Penelitian	39
C. Rencana Tindakan	39
D. Alat Pengumpul Data.....	46
E. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	48
F. Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum MI Nurul Islam 2 Karang Sari	51
1. Sejarah Singkat Berdirinya MI Nurul Islam 2 Karang Sari.....	51
2. Visi dan Misi MI Nurul Islam 2 Karang Sari	52
3. Struktur Organisasi MI Nurul Islam 2 Karang Sari	52
4. Keadaan Guru dan Karyawan MI Nurul Islam 2 Karang Sari	53
5. Keadaan Peserta didik	54
6. Keadaan Sarana dan prasarana	55
B. Hasil Penelitian.....	56
C. Analisis Data dan Pembahasan	74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Kegiatan Pembelajaran	86
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	94
Lampiran 3	Soal <i>Pretest</i>	106
Lampiran 4	Soal Tournament Siklus I	108
Lampiran 5	Soal <i>Posttest</i> Siklus I	109
Lampiran 6	Kunci Jawaban Siklus I	112
Lampiran 7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	113
Lampiran 8	Soal Tournament Siklus II.....	122
Lampiran 8	Soal <i>Posttest</i> Siklus II.....	123
Lampiran 9	Kunci Jawaban Siklus II	126
Lampiran 10	Pembagian Kelompok Peserta Didik.....	127
Lampiran 11	Nilai Tournamen Siklus I dan II	128
Lampiran 11	Lembar Observasi Siklus I	129
Lampiran 12	Lembar Observasi Siklus II	131
Lampiran 13	Surat Keterangan Penelitian	133
Lampiran 14	Surat balasan Penelitian.....	134
Lampiran 15	Lembar Pengesahan Proposal	135
Lampiran 16	Lembar Konsultasi Skripsi	136
Lampiran 17	Foto Kegiatan Pembelajaran.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Semester Ganjil TP.2015/2016	6
2. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Tahun Ajaran 2015/1016.....	7
3. Periodesasi Kepemimpinan MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan.....	51
4. Keadaan Guru MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan	54
5. Keadaan Peserta didik MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan.....	55
6. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan	55
7. Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>postes</i> Mata pelajaran IPS Siklus I kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan	63
8. Nilai Hasil Belajar <i>Postest</i> Peserta Didik Siklus II Pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan.....	72
9. Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> siklus I.....	76
10. Hasil Belajar Siklus II	78
11. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siklus I dan Siklus II Kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Tahun Pelajaran 2015/2016	79

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti haturkan kehadiran Allah SWT. Karena atas berkah, rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-nya maka selesailah penulisan karya ilmiah yang sederhana ini. Sebuah karya ilmiah yaitu skripsi dengan judul: “Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan”. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana S.Pd.I selesai dengan baik. Peneliti ingin menyatakan bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik yang bersifat moral spiritual, materi maupun imaterial. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), terimakasih atas petunjuk dan arahan yang diberikan selama masa study di IAIN Raden Intan Lampung
3. Bapak H.Ahmad Bukhori Muslim, LC. MA, selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Rubhan Masykur, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung
5. Bapak dan Ibu pegawai perpustakaan yang senantiasa meminjamkan buku kepada peneliti demi terselesaikannya penulisan skripsi ini

6. Kepala sekolah, Guru serta Peserta Didik MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikannya skripsi ini
7. Sahabat-sahabatku, Suarni, Suranti, Dewi Sri Asih, Riska Gustiawati, Fitri Arya, Junita Emraliana, teman-teman KKN kelompok 115, dan teman-teman PPL, terima kasih untuk segala bantuan, semangat, dan dukungannya, terima kasih telah menjadi sahabat-sahabat yang terbaik untukku
8. Apri Widia Saputra yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan untuk membantu proses perjalanan skripsiku.
9. Rekan-rekan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2012 kelas D yang sama-sama berjuang demi mewujudkan cita-cita, semoga Allah menjadikan kita semua orang-orang yang bermanfaat. Amiin Yaa Rabbal 'Alamin

Terima kasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak tersebut yang selalu mengiringi langkah peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti pribadi dan juga pembaca sekalian.

Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin

Bandar Lampung, Agustus 2016

Peneliti

Siti Soleha
NPM: 1211100115

MOTTO



Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri.” (QS. Ar-Ra’d : 11).¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Sygma, 2009), h. 250.

PERSEMBAHAN

Atas Rahmat dan Ridho Allah, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Muhammad Solihin dan Ibunda Salamah, yang telah membesarkan, mengasuh, membimbing, dan memberikan kasih sayang kepadaku yang semua itu takkan mungkin dapat terbalas olehku, serta senantiasa mendoakan dan yang selalu berkorban untuk keberhasilanku hingga dapat menyelesaikan pendidikan di IAIN Raden Intan Lampung.
2. Adikku Siti Nur Aisah dan Saiful Bahri, yang telah mendoakan dan senantiasa memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi.
3. Almamater tercinta IAIN Raden Intan Lampung di mana tempat penulis menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Siti Soleha lahir pada tanggal 17 Februari 1994 di desa Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Muhammad Solihin dan Ibu Salamah .

Pendidikan dasar ditempuh di SDN 3 Karang Anyar diselesaikan pada tahun 2006, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama ditempuh di SMP Amal Bakti Jatimulyo yang diselesaikan pada tahun 2009, Kemudian melanjutkan di SMK Amal Bakti Jatimulyo dan selesai pada tahun 2012.

Alhamdulillah pada tahun 2012 sampai sekarang meneruskan pendidikan S1 di Perguruan Tinggi Institusi Agama Islam Negri (IAIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yaitu merupakan suatu kegiatan yang dilakukan melalui usaha-usaha yang terencana agar terjadi proses belajar. Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi, baik itu intraksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, teman-temannya, media ataupun dengan berbagai sumber-sumber belajar yang terdapat di lingkungannya.¹ Pembelajaran yang berkualitas tergantung pada peserta didik dan kreatifitas pendidik dalam mengolah pembelajaran yang akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Slameto berpendapat bahwa :

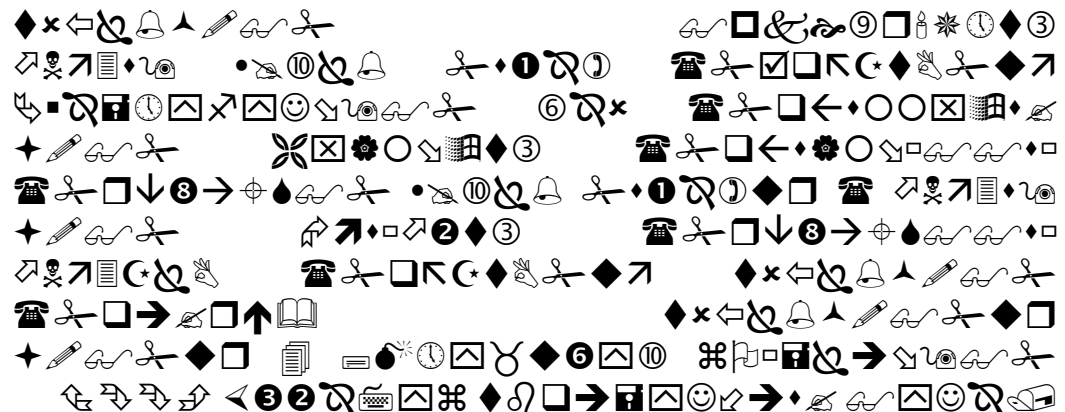
“Belajar yaitu merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baik secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang”.²

Dalam perspektif keagamaan belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang yang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka

¹ Asep Herry Hernawan ,dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta, Universitas Terbuka, 2011), h. 23.

² Nur Asiah, *Inovasi Pembelajaran suatu pendekatan teori mendesain pembelajaran* (Lampung : Anugrah Utama Raharja, 2014), h. 7.

meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al. Mujaadilah ayat 11 yaitu :



Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS. Al. Mujaadilah: 11).*³

Dari ayat tersebut maka jelaslah bahwa orang yang berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT yang salah satunya adalah guru dengan beberapa derajat yang lebih tinggi dari pada orang-orang pada umumnya. Alasan itulah yang membuat guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat besar, karena di dalam sekolah gurulah yang diberi tanggung jawab untuk mengajarkan siswa-siswanya, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, keterampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Sigma, 2009), h 265.

membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa.

Proses pendidikan kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.⁴

Menurut Kunandar, “salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan adalah guru. guru yang berada di gerbang depan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan para siswa di kelas melalui proses belajar mengajar. Di tangan guru akan dihasilkan siswa yang berkualitas, baik secara akademik, skill (keahlian), kematangan emosional, dan moral serta spiritual”.⁵

Guru yang kompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Peranan dan kompetensi guru dalam proses belajar-mengajar meliputi banyak hal sebagaimana yang dikemukakan oleh Adams dan Decey dalam *basic principles of student teaching* antara lain guru sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspediter, perencana, supervisor, motivator, dan konselor.⁶

Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi pendidik agar terwujud kompetensi profesionalnya. Untuk dapat menyampaikan

⁴ Zainal Aqib, *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual inovatif* (Bandung : Yrama Widya, 2013), h. 66.

⁵ Kunandar, Guru Profesional, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* dan sukses dalam sertifikat Guru, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 40.

⁶ Moh. Uzer Uman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 9.

pembelajaran dengan baik seorang pendidik harus menguasai materi dan di tuntut untuk terampil dalam memilih dan menggunakan metode dan strategi pembelajaran secara tepat. Dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran secara tepat maka diharapkan mampu merubah pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih variasi serta menarik.

Metode adalah “suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya apabila tidak menguasai satupun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan”.⁷

Kebanyakan metode mengajar yang selama ini digunakan oleh pendidik (guru) hanya terbatas pada metode ceramah. Metode ceramah merupakan penuturan bahan pelajaran secara lisan⁸. Dalam arti, penjelasan langsung kepada sekelompok peserta didik dikelas. Metode ceramah ini sampai sekarang masih sering digunakan oleh guru dan para instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Mencermati masalah diatas, oleh karena itu diperlukan suatu metode yang mampu menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini penting diterapkan agar informasi yang diterima tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek, yang mudah dilupakan, tetapi

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 46.

⁸ Nunuk suryani , dan Leo agungn. *Strategi Belajar Mengajar*,(yogyakarta: Ombak (Anggota IKPAPI.2012).h.55

dapat disimpan dalam memori jangka panjang sehingga akan dihayati dan diterapkan sebagai bekal untuk keterampilan kecakapan hidup(*life skill*).

Berdasarkan pra survey di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yaitu dengan guru bidang study IPS MI Nurul Islam 2 menjelaskan dalam pembelajaran IPS Bahwa selama ini kegiatan belajar mengajar dikelas kurang adanya penerapan metode yang menyenangkan sehingga siswa merasa bosan mengakibatkan siswa pasif dan belum dapat menunjukkan tingkat penguasaan materi pembelajaran yang memadai dan dalam proses belajar mengajar beliau dominan menggunakan metode ceramah sedangkan siswa hanya duduk diam, mendengarkan, mengerjakan dan mencatat sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi monoton atau kurang menarik bagi siswa, serta guru juga belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS. Sehingga hasil belajar peserta didik masih dibawah Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, jadi ketuntasan yang diharapkan belum sesuai dengan yang diharapkan.⁹

Berdasarkan hasil pra survey peneliti juga mendapat data hasil belajar peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan tahun 2015/2016, untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

⁹ Emi Haryanti, *Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI Nurul Islam 2 Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan*

Sosial diperoleh hasil belajar dengan menggunakan metode ceramah, dan penugasan sebagai berikut. :

Tabel 1
Daftar Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung
Lampung Selatan TP.2015/2016

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Adela Nirmala Safitri	65	60	Tidak Tuntas
2	Asih Nur'aida	65	60	Tidak Tuntas
3	Abdur Rouf Rohman	65	60	Tidak Tuntas
4	Aisah Khusnul Khotimah	65	75	Tuntas
5	Ahmad Ridho	65	60	Tidak Tuntas
6	Adha	65	55	Tidak Tuntas
7	Aril Maulana	65	50	Tidak Tuntas
8	Diah Puji Lestari	65	70	Tuntas
9	Farizal Nurgusti	65	60	Tidak Tuntas
10	Manda Revalina	65	70	Tuntas
11	M. Aditia Pratama	65	50	Tidak Tuntas
12	M. Nanda	65	50	Tidak Tuntas
13	Nuke Intanpertiwi	65	70	Tuntas
14	Nayla Putri Azahra	65	60	Tidak Tuntas
15	Omi Sanjaya	65	50	Tidak Tuntas
16	Oktafia Ramadhani	65	65	Tuntas
17	Panji angga Saputra	65	70	Tuntas
18	Risma Widia Utama	65	50	Tidak Tuntas
19	Riki Saputra	65	50	Tidak Tuntas

20	Siti Yuliana	65	70	Tuntas
21	Velda Suci Ramadhani	65	75	Tuntas
22	Bintang Asa Putri Raya	65	50	Tidak Tuntas

Sumber: Dokumen Nilai Hasil Belajar Kelas IV MI Nurul Islam Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. TP. 2015/2016 (Berdasarkan KKM)

Dari tabel diatas dapat dilihat masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Dari data diatas dapat dipresentasikan nilai ulangan harian siswa yang tuntas dan belum tuntas seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2
Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu
Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan
Jati Agung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/1016

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
1	65	Tuntas	8	36,4 %
2	< 65	Tidak Tuntas	14	63,6 %
Jumlah siswa			22	100 %

Berdasarkan keterangan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil ulangan harian tertulis pada mata pelajaran IPS siswa masih ada yang dibawah kriteria ketuntasan minimal belajar, nilai ketuntasan belajar adalah 65. Siswa yang mendapat nilai minimal ketuntasan 65 hanya 8 siswa dengan prosentasi 36,4% sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai nilai minimal ketuntasan ada 14 siswa dengan prosentasi 63,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dikelas IV masih rendah.

Atas dasar itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar sangat penting dalam proses pembelajaran ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu STAD, Make a Match, Jigsaw dan *Teams Games Tournamenst*. Dari sekian metode pembelajaran penulis akan mefokuskan metode Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Teams Games Tournamens (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/ kompetisi, dan penghargaan klompok terbaik. Hal yang menarik dalam TGT dan yang membedakan dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah tournament. Di dalam tournament siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamen.

Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik dimeja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa. Adapun ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah :

1. Belajar bersama dengan teman
2. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
3. Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok
4. Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
5. Belajar dalam kelompok kecil
6. Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
7. Keputusan tergantung pada siswa sendiri
8. Siswa aktif.¹⁰

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah: Siswa tidak akan merasa jenuh dalam melaksanakan proses pembelajaran karena siswa melaksanakan berbagai permainan sehingga menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ini juga mempunyai kelemahan yaitu metode ini akan merasa kesulitan dan perlu persiapan yang matang untuk melaksanakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, dalam pelaksanaannya juga cukup memakan waktu yang cukup lama.¹¹

Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu merupakan suatu pelajaran yang wajib diberikan pada siswa sekolah dasar. Ilmu pengetahuan sosial yaitu ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat

¹⁰ Tukiran Taniredja, Efi Mifta Faridli, Sri Harmianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 59.

¹¹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta : Kencana, 2014), h. 234.

Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang bersumber dari ilmu bumi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan tata negara. Mata pelajaran Ilmu Sosial di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan sosial siswa untuk dapat menelaah kehidupan sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini.¹²

Menurut Nursid Sumaatmaja tujuan pendidikan IPS yaitu membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara¹³. Berdasarkan tujuan tersebut sudah sangat jelas bahwasannya pembelajaran IPS sangat penting untuk dipelajari, khususnya pada anak sekolah dasar, karena ilmu pengetahuan sosial di jenjang sekolah dasar adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh

¹² Asep Herry Hernawan, dkk, *Op.Cit* h . 28

¹³ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi,konsep dan aplikasi* (Bandung : Alfabeta, 2013),

tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Berdasarkan teori Taksonomi (pengelompokan) Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1. Ranah kognitif adalah mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, dalam ranah kognitif yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian
2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*Skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar. meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).¹⁴

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Melihat permasalahan-permasalahan di atas maka peneliti melakukan refleksi atau perenungan kembali terhadap proses pembelajaran, penulis mengidentifikasi penyebab rendahnya hasil belajar siswa mata pelajaran IPS, dari beberapa penyebabnya hasil belajar tersebut yang dapat penulis catat adalah :

¹⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), h . 49-57

1. Peserta didik kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran
2. Penyampaian materi oleh guru kurang menarik
3. Kegiatan pembelajaran bersifat monoton yaitu ceramah, dan mencatat
4. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi
5. Peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran.

Dari permasalahan diatas penulis menerapkan model pembelajaran Tems Games Turnamen (TGT) yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas, agar peserta didik lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar sehingga di dapat hasil belajar yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat kita identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya guru dalam menerapkan berbagai model, metode, maupun strategi dalam proses belajar mengajar sehingga siswa merasa bosan dengan metode yang lama.
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menyebabkan siswa banyak mengantuk ketika belajar berlangsung
3. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

C. Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya kemampuan dalam penelitian ini baik ditinjau dari segi pengetahuan, waktu dan agar penelitian ini hasilnya memberikan gambaran yang jelas dan khusus, maka penelitian ini dibuat batasan masalah antara lain: Penerapan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan Tahun 2015/2016

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah :

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kesulitan siswa sekaligus membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Secara khusus tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada tenaga pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan

pembelajaran aktif khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adapun kegunaan yang diharapkan dari peneliti ini adalah :

- a. Bagi lembaga pendidikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams gaes tournaments* ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil langkah-langkah kebijaksanaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pendidikan. Serta sebagai upaya perbaikan dan meningkatkan mutu belajar siswa sehingga menghasilkan out put lulusan yang bermutu.
- b. Bagi guru IPS di MI Nurul Islam 2 Karang Sari diharapkan memiliki gambaran tentang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan terhadap mata pelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, serta dapat memberikan masukan terhadap guru yang lain dalam upaya meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT
- d. Bagi penulis dapat menambah pengalaman yang baru yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di masa datang ketika telah menjadi guru.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹

R.Gagne berpendapat bahwa “Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu ia menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru”.²

Sementara Hamalik berpendapat bahwa “Belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan”.³

¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta : Rineka Cipta, Cetakan Keenam, 2013), h. 2

² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Reneka Cipta, Cetakan Kedua, 2008), h. 22

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), h. 27

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Dapat dikatakan juga bahwa belajar sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai, dan sikap.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, karena kualitas hasil belajar dipengaruhi oleh proses belajar itu sendiri. Proses pembelajaran keberhasilan siswa dapat diukur dengan pencapaian artinya seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar yang dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan. Adanya perubahan tersebut tampak dalam hasil belajar yang diperoleh siswa terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan guru. Hasil belajar memberikan informasi kemajuan-kemajuan yang telah dicapai dalam belajar.

Menurut Nana Sudjana “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.⁴ Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif,

⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1991), h . 22

afektif maupun psikomotorik yang di capai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁵

Hasil belajar adalah “perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran”.⁶

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya dilihat dari aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Hasil belajar itu sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Apabila hasil belajar siswa meningkat berarti tujuan pembelajaran sudah tercapai, begitupun sebaliknya.

Dari penelitian ini hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka yang diambil dari penilaian formatif dengan rentang antara 1-100 dan dapat

⁵ Kunandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h . 62.

⁶ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta : Kencana, 2014), h . 1

dikatakan meningkat jika semua sudah mendapat nilai yang melebihi KKM yang telah ditetapkan.

2. Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua kategori yaitu :

a. Factor-faktor Internal

Factor internal merupakan factor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Factor-faktor internal ini meliputi :

1) Factor jasmaniah

- a) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang, terganggu contohnya mudah pusing, ngantuk dan badan lemah
- b) Cacat tubuh, merupakan sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan

2). Factor Psikologis

Factor Psikologi merupakan keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, yang meliputi :

- a) Minat menurut slameto adalah adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

- b) Kecerdasan yaitu merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar di sekolah.
- c) Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.
- d) Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih
- e) Motivasi menurut Noehi Nasution adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.⁷

3). Factor kelelahan

kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah factor yang terdapat di luar individu yang sedang belajar, meliputi:

1). Faktor keluarga

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit*, h. 191-200

Faktor keluarga (Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua dan ekonomi keluarga). Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian, oleh karena itu orang tua harus membimbing dan mengarahkan anak-anaknya agar tidak terjerumus ke dalam api neraka, hal ini sesuai dengan firman allah, yaitu:



Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (Q.S At-Tahrim : 6)⁸

2) Faktor sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa

⁸ Depatemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemahan*, (Bandung: Jabal, 2010), h. 106.

dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3). Faktor lingkungan masyarakat

Seseorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat.⁹

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mencakup dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern meliputi faktor jasmani dan psikologi, dan faktor ekstern meliputi faktor keluarga dan faktor sekolah dan lingkungan masyarakat. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar seseorang dan dapat mencegah siswa dari penyebab-penyebab terhambatnya pembelajaran.

3. Aspek- aspek hasil belajar

Hasil belajar menurut Bloom meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, efektif dan psikomotor :

- a. Ranah Kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek : Yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah Efektif yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan intralisasi.

⁹ Slameto, *Op.Cit*, h. 54-71.

- c. Ranah Psikomotor yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada 6 aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretasi.¹⁰

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwasannya ketiga ranah hasil belajar tersebut sangat penting diketahui oleh seorang guru dalam merumuskan tujuan pengajaran dan menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun non tes.

4. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

- a. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi, yakni menurun atau meningkat. Guru bisa menyusun profil kemajuan peserta didik yang berisi pencapaian hasil belajar secara periodik.
- b. Mengecek ketercapaian kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai.
- c. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai.
- d. Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk

¹⁰ Nana Sudjana, *Op.Cit* , h . 59-71

memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM)¹¹.

Dari tujuan penilaian hasil belajar tersebut dapat dipahami bahwasannya tujuan hasil belajar yaitu untuk mengetahui daya serap siswa dalam pembelajaran dan mengetahui keberhasilan guru dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, Apabila hasil belajar siswa masih dibawah Kereteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka dapat diambil tindakan perbaikan karena hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya).

2. Mata Pelajarn Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) “merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial” .¹²

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta,

¹¹ Kunandar, *Op.Cit*, h . 70

¹² Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h . 6

konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dinamis yang cinta damai.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS yaitu merupakan disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran disekolah dasar yaitu sebagai berikut :

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagi bidang keilmuan serta bidang keahlian

¹³ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi* (Bandung : Alfabeta, 2013), Cetakan ke 2, h . 51

4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁴

Dari tujuan diatas dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran IPS diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Maka dari itu peran IPS sangat penting untuk mendidik siswa, mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

¹⁴ *Ibid*, h. 52-53

5. IPS SD sebagai pendidikan Global (*global education*),

Yaitu mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia, menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa, menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia, mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwasannya ruang lingkup pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhan.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teamss Games Tournaments* (TGT)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tems Geams Tournament*

Menurut Nurulhayati, “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berintraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompoknya. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri”.¹⁶

Roger, dkk. menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain”.¹⁷

¹⁵ Rudy Gunawan, *Loc.Cit*

¹⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), h . 203

¹⁷ Miftahul Huda, *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 29.

Pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu, hal ini bertujuan agar semua anggota kelompoknya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman- teman satu kelompoknya.

Menurut Slavin *Teams Games Tournament* (TGT) adalah “model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tournament akademik dan menggunakan kuis- kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model Teams Games Tournament menerapkan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui permainan, iklim pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi siswa”.¹⁸

Slavin menemukan bahwa “Teams Games Tournament berhasil meningkatkan skill- skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswi lain yang berbeda”.¹⁹

Teams Games Tournaments pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, merupakan pembelajaran kooperatif pertama dari John Hopkins. “*Teams Games Tournament* menambahkan dimensi kegembiraan dengan menggunakan permainan atau tournament dalam pembelajaran. Slavin juga mengemukakan bahwa secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan tournament akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem

¹⁸ Robert E Slavin, *Cooperatif Learning: Teori Riset Dan Praktik* (Bandung : Nusa Media, 2005), h .163

¹⁹ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), h . 197

skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka”.²⁰

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 4 hingga 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.²¹

TGT dimulai dari guru membagi kelompok dan kemudian guru menyajikan materi. Langkah berikutnya guru membagi lembar kerja kelompok (LKK) tiap kelompok mendiskusikan lembar kerja kelompok dan mempresentasikan, Siswa yang lain diminta memperhatikan dan mendengarkan dengan baik. Tugas yang diberikan oleh guru menjadi tanggung jawab setiap kelompok, apabila ada siswa yang belum mengerti dengan tugas yang akan dikerjakan maka teman satu kelompoknya bertanggung jawab memberikan penjelasan yang sebelumnya dapat ditanyakan kepada guru terlebih dahulu. Pada saat terjadi diskusi atau tanya jawab antar kelompok dan diakhiri presentasi kelas guru menyimpulkan materi yang telah dibahas. Setelah terjadi presentasi dan diskusi guru memberikan *games* Sebagai tanda bahwa siswa telah mengerti dan memahami pembelajaran.

²⁰ Robert, *Op.Cit*, h. 13

²¹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h . 233

Dari beberapa pengertian dan teori diatas maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok. pembelajaran yang mengelompokkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan homogen dalam pembelajaran di kelas dan metode TGT dalam penelitian ini merupakan pembelajaran kooperatif secara kelompok dan menyenangkan yang beranggota 5-6 orang siswa perkelompok untuk saling mendukung satu dengan yang lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran dan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran maupun tingkat kelas dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Langkah-langkah *Teams Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu : Tahap penyajian kelas (Class Presentation), Kelompok (Teams), Permainan (Games), Pertandingan (Tournament), dan Penghargaan kelompok (Teams Recognition).

a. Penyajian kelas (class presentation)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas

saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Kelompok (teams)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang siswa dengan langkah-langkah yang dilakuakn secara hetrogen yaitu pencampuran dari berbagai beragam dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakini bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *games* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

c. Permainan (Games)

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagai besar pertanyaan pada kuis adalah sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah lembar kerja yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

d. Kompetisi (Tournament)

Tournament adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah penyajian kelas selesai dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Penghargaan kelompok (Team Recognition)

Setelah tournament atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*great team*” apabila rata-rata mencapai 45 dan “*Good Team*” apabila rata-rata 40. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.²²

Langkah-langkah Teams Games Tournament menurut Slavin yaitu sebagai berikut :

- a. Pengajaran, pengajaran dalam hal ini adalah menyampaikan pembelajaran seperti pembelajaran yang dilakukan guru setiap hari. Yang perlu dipersiapkan dalam pengajaran ini yaitu rencana pelajaran yang dibuat guru.
- b. Belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta;

²² Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridhli, Sri Harmianto, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung : Alfabeta, Cetak keempat, 2013), h . 67-68

- d. Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya.²³

Dari penjelasan langkah-langkah pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang harus diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu dimulai dengan presentasi atau penyajian kelas atau menyampikan materi dengan berdiskusi, kemudian mengerjakan lembar kegiatan dalam tim, dilanjut ke turnamen, bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi dengan cara sehat kemudian menghitung skor akhir, dan terakhir pemberian hadiah atau penghargaan untuk kelompok dengan nilai tertinggi.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Teams Games Tournament (TGT) adalah :

Adapun kelebihan metode TGT adalah sebagai berikut :

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berintraksi dan menggunakan pendapatnya
2. Rasa percaya diri siswa lain menjadi lebih tinggi
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
4. Motivasi belajar siswa bertambah
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pelajaran yang dibahas
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antar siswa dengan guru

²³ Robert E Slavin, *Op. Cit*, hlm. 170

7. Siswa dapat memahami setiap pokok bahasan pelajaran IPS, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membantu intraksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sedangkan kelemahan dalam metode TGT adalah sebagai berikut :

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.²⁴

Dari penyampaian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa metode Team Game Tournamen TGT memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaanya.

Salah satu kelebihanya yaitu dapat menumbuhkan kerjasama antar anggota klompok, lebih semangat dan siswa senang mengikuti pelajaran sedangkan kekurangannya membutuhkan waktu yang lama dan guru dituntut untuk memilih materi yang cocok dalam proses pembelajaran. Namun kekurangan itu dapat diatasi dengan kebijakan seorang guru dalam menerapkannya dan berusaha dalam menyeimbangkannya agar tercipta pembelajaran yang efektif, efesien dan menyenangkan bagi guru maupun siswa.

²⁴ Tukiran Taniredja, dkk, *Op.Cit*, h . 72-731

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian dapat mengacu pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini dapat dijadikan titik tolak dalam melakukan penelitian. Oleh sebab itu, tinjauan terhadap penelitian terdahulu sangat penting untuk mengetahui relevansi, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan Mawaria Agustina (2015) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VIII A SMP Printis 2 Bandar Lampung. Kesimpulan dari peneliti ini yaitu berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan dua siklus yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar yaitu terbukti dari 40 siswa yang mencapai KKM 22 siswa atau 55% dan siklus II meningkat menjadi 33 siswa atau 82,5% .²⁵
2. Penelitian yang dilakukan Muslahah tahun 2014 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Peserta Didik Kelas III MIN Model Pasar Baru Kedondong Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2013/2014. Menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat

²⁵ Mawaris Agustin, *Penerapan pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII A SMP Printis 2 Bandar Lampung*, Skripsi, (Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, 2014), h. 105-106.

meningkatkan hasil belajar hal ini dapat dilihat dari setiap siklus. Siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 18 dengan persentase 66,7% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 9 siswa dengan persentase 33,3%. Siklus II dilihat dari rata-rata tes siswa, siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 23 siswa dengan persentase 85,19% sedangkan siswa yang hasil belajarnya belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 14,8%. Pada siklus II ketuntasan meningkat 85,1% dari data awal.²⁶

Dengan keberhasilan dua peneliti pendahulu maka peneliti pun tertarik meneliti penelitian ini. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pendahulu dengan peneliti ini adalah terletak pada judul. Peneliti ini mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan. Perbedaannya juga terletak pada penilaian yang diambil peneliti ini yaitu mengambil penilaian dari hasil *pre test* dan *post tes* dan subjek peneliti ini yaitu peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan.

²⁶ Maslahah, *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Peserta Didik Kelas III MIN Model Pasar Baru Kedondong Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi, (Bandar Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung, 2014), h. 84-85.

C. Hipotesis Tindakan

Dalam sebuah penelitian tidak akan terlepas dari sebuah hipotesis karena jika tidak hipotesis penelitian akan lebih sukar meneliti permasalahan yang akan ditelitinya. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empirik dengan data.²⁷

Dari pendapat di atas dapat diketahui pengertian hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian. Maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut : “ *Dengan penerapan Teams Games Tournaments (TGT) dapat Meningkatkan Hasil Belajar Mata pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan tahun 2015/2016.*

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h . 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu Penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.¹

Dalam konteks kependidikan PTK mengandung pengertian bahwa PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi dirinya dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang :

- a. Praktek –praktek kependidikan
- b. Pemahaman tentang praktik-praktik
- c. Situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Sedangkan menurut Rapoport dalam Hopkins mendefinisikan PTK adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi didalam situasi darurat dan membantu pencapaian

¹ Igak Wardani, Kuswaya Wahardit, *Penelitian Tindakan Kelas* (Tangeran Selatan : Universitas Terbuka, 2007), h . 4

tujuan ilmu social dengan kerjasama dalam kerangka etik yang disepakati bersama.²

Secara etimologi ada 3 istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas yakni Penelitian, Tindakan, dan Kelas.

1. Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Sistematis dapat diartikan sebagai proses yang runtun sesuai dengan aturan tertentu. Artinya proses penelitian harus dilakukan secara bertahap dari mulai menyadari adanya masalah sampai proses pemecahannya melalui teknik analisis tertentu untuk ditarik kesimpulan.
2. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Tindakan ini diarahkan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru.
3. Kelas yaitu menunjukan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.³

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu proses penelitian oleh guru dikelas untuk memeperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi tindakan secara klaboratif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

² Kunandar, *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), h . 46

³ H Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Kencana, 2009), h . 25

B. Setting penelitian dan karakteristik Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan,

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 7 April - 7 Mei 2016. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 April dan pertemuan kedua siklus I dilaksanakan tanggal 19 April. Sedangkan siklus II pertemuan pertama pada tanggal 26 April dan pertemuan kedua pada tanggal 3 Mei.

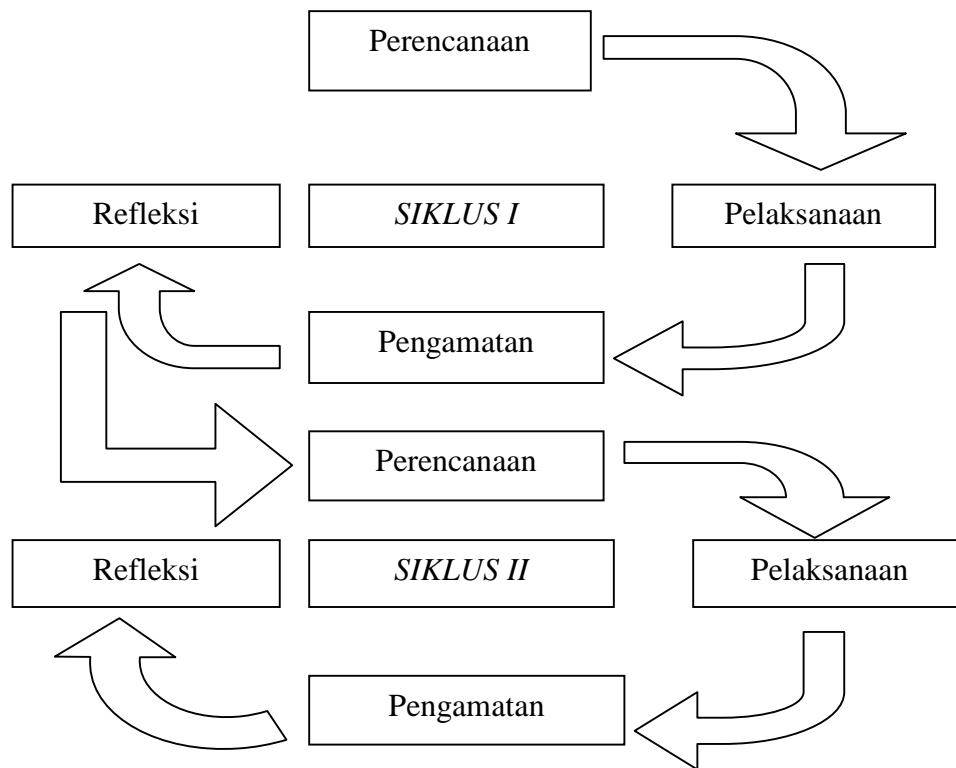
3. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas IV Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dengan jumlah peserta didik 22 orang, 10 laki-laki dan 12 perempuan.

C. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengembangkan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc. Taggart. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Adapun prosedurnya sebagai berikut :

Gambar 1:
Model Siklus Kemmis & Mc. Taggart



Bila dalam PTK terdapat lebih dari satu siklus, maka siklus kedua dan seterusnya merupakan putaran ulang dari tahap sebelumnya. Hanya saja, antara siklus pertama, kedua dan selanjutnya selalu mengalami perbaikan setahap demi setahap. Jadi, antara siklus yang satu dengan yang lainnya tidak akan pernah sama meskipun melalui tahap-tahap yang sama.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 4 langkah yaitu ⁴ :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Adapun Langkah-langkah penelitian yang dilakukan di kelas IV dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah:

Siklus 1

a. Rencana

Rencana pelaksanaan PTK mencakup kegiatan antara lain :

- 1) Menetapkan konsep/ materi pokok
- 2) Mempersiapkan silabus yang akan digunakan
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
- 4) Membuat lembar kerja Kelompok (LKK), lembar soal *pre test* dan lembar soal evaluasi/*pos test*

⁴ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), h . 16

- 5) Menyiapkan instrument penelitian yang terdiri atas lembar observasi
- 6) Mempersiapkan instrumen games tournament berupa kartu bernomor
- 7) Menyiapkan media dan sumber belajar
- 8) Mempersiapkan Reward (Hadiah)

b. Tindakan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Adapun prosedur penerapan dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun yaitu sebagai berikut :

Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa'a bersama yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik
- 2) Guru mengecek kesiapan siswa dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk
- 3) Guru menyampaikan Indikator dan tujuan yang akan dipelajari pada pembelajaran sekarang

Kegiatan Inti

- 1) Guru membagikan lembar *Pre test* (untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan untuk menentukan anggota kelompok)

- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik yang heterogen dari jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya. Ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan setiap siswa dalam suatu kelompok adalah sebagai berikut :
 - a. Anggota kelompok yang pandai dituntut untuk dapat memberitahu temannya yang tidak mengerti atau sulit untuk menerima materi, sedangkan anggota kelompok yang masih tidak mengerti hendaknya bertanya kepada temannya yang mengerti atau bisa langsung menanyakan kepada guru tersebut.
 - b. Pada saat pembelajaran, setiap kelompok duduk membentuk lingkaran dan saling berhadap-hadapan.
 - c. Setiap siswa harus memperhatikan baik-baik ketika guru menyampaikan materi.
- 3) Setelah guru membentuk kelompok, guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 4) Siswa harus benar-benar memperhatikan guru saat menjelaskan materi.
- 5) Guru membagi lembar materi dan lembar LKK (lembar kerja Kelompok) dalam setiap kelompok. lembar kerja kelompok yang berisi pertanyaan dan harus dijawab oleh setiap siswa dengan cara bekerja sama serta saling berdiskusi dalam kelompok.

- 6) Guru menjelaskan peraturan/ langkah-langkah dalam pembelajaran TGT
- 7) Guru membagi meja-meja dalam turnamen
- 8) Guru menyebutkan nama-nama yang akan duduk dimeja turnamen sesuai kemampuan secara homogen.
- 9) Selanjutnya, guru membagikan lembar soal disetiap meja tournament
- 10) Setelah selesai, guru menghitung skort yang diperoleh setiap kelompok.
- 11) Bagian tim yang mendapat skor tertinggi atau time terbaik akan di beri penghargaan dan mendapat pengakuan sebagai kelompok terbaik berdasarkan kreteria yang ada. Tujuannya untuk memotivasi dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa.

Penutup

- 1) Guru memberikan atau melakukan penguatan materi
- 2) Guru memberikan *post test* (di akhir siklus)
- 3) Doa/ penutup

c. Observasi (pengamatan)

Observasi ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajarn dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang sudah direncanakan sehingga didapatkan hasil untuk proses refleksi nantinya.

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan langsung mengamati objek penelitian (kegiatan pembelajaran siswa) atau indikator-indikator yang menjadi keberhasilan dan ketidak berhasilan proses kegiatan pembelajaran. Data yang diamati dalam bentuk kuantitatif (*Pre test* dan *post test*), sedangkan bentuk kualitatif (aktifasi belajar siswa, antusias belajar siswa, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kesesuaian metode Teams Game Tournament yang digunakan.

d. Refleksi

Refleksi ini diadakan berdasarkan dari catatan dan pengamatan yang telah dilakukan oleh guru dan peneliti pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Peneliti bersama dengan guru kemudian membahas dampak yang telah dihasilkan dan membandingkan dengan keadaan sebelum diberi tindakan. Berdasarkan hasil refleksi ini akan dapat diketahui kelemahan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat digunakan untuk menentukan tindakan kelas pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Dalam siklus II seperti halnya siklus I dengan catatan sudah direvisi, yang terdiri dari :

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar berdasarkan hasil refleksi siklus I

3. Pengamatan. Peneliti mengamati proses pembelajaran pada siklus ini
4. Refleksi

Bila dalam PTK terdapat lebih dari satu siklus, maka siklus kedua dan seterusnya merupakan putaran ulang dari tahapan selanjutnya. Hanya saja antara siklus pertama, kedua dan selanjutnya selalu mengalami perbaikan setahap demi setahap. Dalam penelitian tindakan kelas yaitu di kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, penulis merencanakan untuk melakukan 2 siklus, dimana dalam setiap siklus terdapat empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi

D. Alat Pengumpul Data

Untuk memperoleh atau mengumpulkan data-data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dengan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.⁵

Metode ini digunakan untuk melihat, mengamati dan mencatat keadaan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran IPS di kelas.

⁵ H Wina Sanjaya, *Op.Cit*, h .86

Observasi juga dilakukan untuk mengamati kemandirian belajar siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Observer dipandu dengan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti. Dalam penelitian ini guru bidang study berperan sebagai observer yaitu menjadi pengamat sedangkan yang melaksanakan proses pembelajaran yang sedang berlangsung adalah peneliti. Adapun yang diamati dalam lembar observasi adalah observasi pelaksanaan tindakan guru, observasi psikomotorik siswa dan observasi aktivitas belajar siswa.

2. Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran.⁶ Tes sebagai instrumen sangat lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Hal ini disebabkan dalam PTK pada umumnya salah satu yang diukur adalah hasil belajar siswa dan hasil belajar siswa salah satunya diukur dengan menggunakan instrumen tes.

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologi di dalam dirinya. Aspek psikologi itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya.⁷

⁶ *Ibid*, h . 99

⁷ Kunandar,*Op. Cit*, h . 186

Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yang sesuai dengan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS, yaitu 65. Tes yang diberikan yaitu berupa pretes dan postes siklus I dan II

3. Dokumentasi

Metode ini penulis gunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari, metode ini juga mendokumentasikan tentang data siswa, sarana dan prasarana, prestasi siswa serta sejarah singkat di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dan foto-foto kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran dengan menggunakan media kamera.

E. Indikator Keberhasilan Penelitian

Sebagai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian yang dilakukan adalah apabila hasil belajar siswa dalam pembelajaran telah menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Artinya penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% siswa mencapai ketuntasan KKM yaitu 65, dan apabila pada siklus II sudah berhasil maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

F. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun serta sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam katagori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting data yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁸

Dapat dikatakan bahwa pengumpulan data merupakan jantungnya PTK, maka analisa data merupakan jiwa PTK. Langkah yang harus di tempuh setelah pengumpulan data yaitu analisa data. Data kualitatif yang diperoleh hasil pengamatan dan wawancara. Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Redaksi data, yaitu kegiatan menyeleksi data sesuai dengan faktor masalah. Dalam tahap ini pendidik atau peneliti membuang data yang tidak relevan.
- b. Mendiskripsikan data sehingga data yang di organisir jadi bermakna. Mendiskripsikan data bisa dilakukan dalam bentuk naratif, membuat grafik atau menyusun dalam bentuk tabel
- c. Membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data.

⁸ Sugiyono, *Op. Cit.*, h . 335.

Setelah penulis melakukan analisis data maka penulis mengambil kesimpulan. Untuk menghitung hasil belajar diambil dari kemampuan kognitif peserta didik dalam memecahkan masalah dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Presentase peserta didik yang tuntas

F : Frekuensi hasil belajar yang tuntas

N : Jumlah seluruh peserta didik.⁹

Keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal 65 sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.

⁹ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo, Jakarta, 2008, hlm. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan

1. Sejarah MI Nurul Islam 2

MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan yaitu beralamat di jalan RA Basyid dusun 1 RT 01 Desa Karang Sari Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Berdiri di atas tanah seluas $\pm 100 \text{ M}^2$.

MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan berdiri tahun 1985. Awalnya MI Nurul Islam menempati lahan di Dusun 1 RT 02, kemudian pada tahun 1990 MI Nurul Islam pindah ke lokasi di Dusun 1 RT 01 dikarenakan tempat yang lama berlokasi kurang strategis atau terlalu dalam jalan utamanya¹

Sejak berdiri hingga sekarang MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan telah mengalami dua pergantian kepala sekolah yaitu sebagai berikut :

Tabel 3
Periodisasi Kepemimpinan MI Nurul Islam 2 Karang Sari
Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan

No	Priode (Tahun)	Nama Kepala Sekolah
1	Tahun 1985s/d 2001	Basyirudin
2	Tahun 2001 s/d sekarang	Ahmad Syarmin, S.Pd.I

Sumber : *Dokumentasi MI Nurul Islam Karang Sari Tahun 2016*

¹ Ahmad Syarmin, MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, Wawancara, Tanggal 11 April 2016

2. Visi dan Misi MI Nurul Islam 2 Karang Sari Jati Agung Lampung Selatan

Selatan

a. Visi

Visi MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung

Selatan adalah “ Islam, Kreatif, Berkualitas dan Berakhlak Karimah”

b. Misi

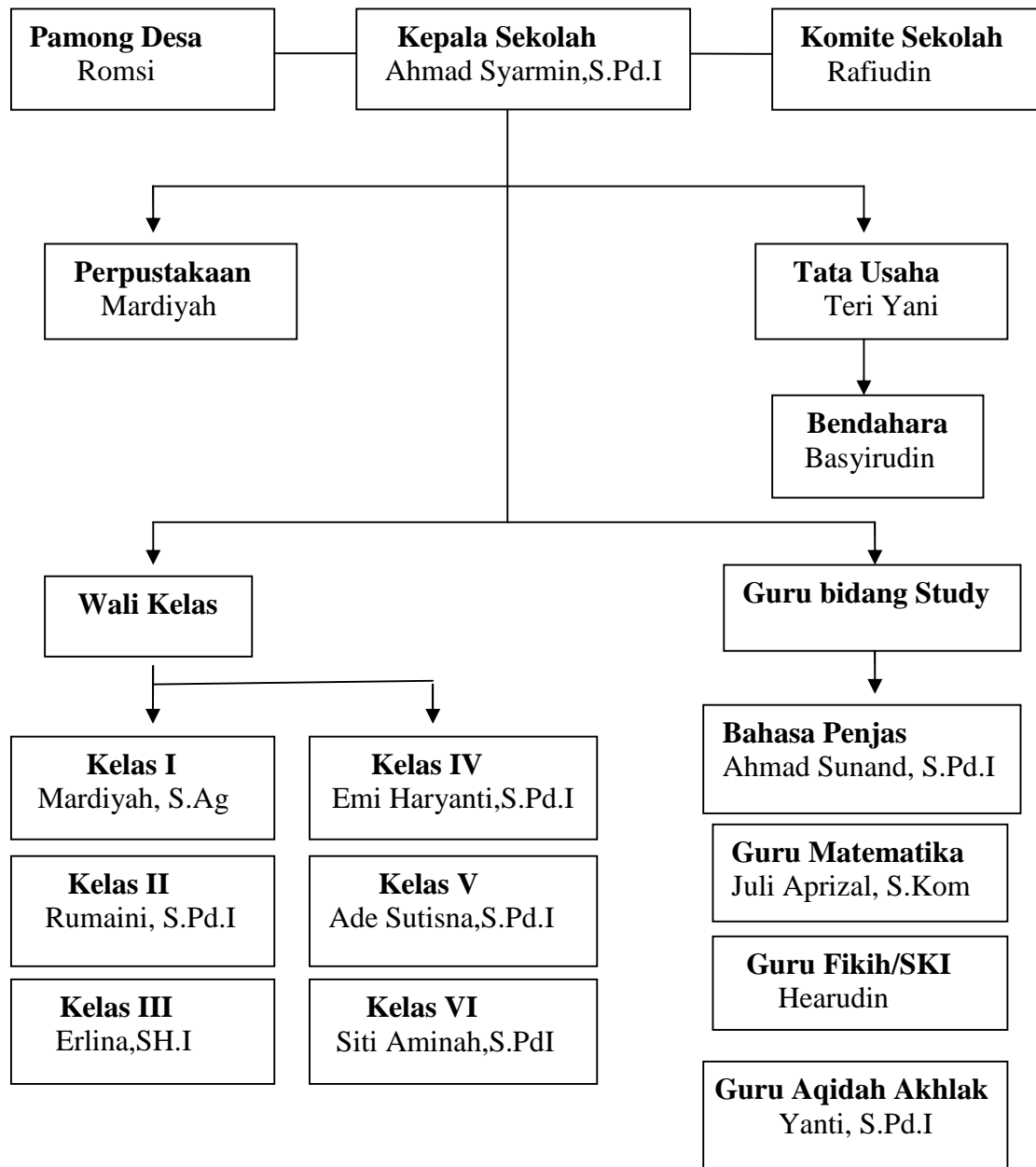
- 1) Menyiapkan manusia yang Islami
- 2) Meningkatkan pendidikan keterampilan
- 3) Optimalisasi proses pembelajaran
- 4) Meningkatkan peran serta masyarakat
- 5) Meningkatkan pemberdayaan sarana dan prasarana
- 6) Mengembangkan kreativitas dan kompetensi di segala bidang
- 7) Melaksanakan manajemen berbasis madrasah
- 8) Melaksanakan proses belajar mengajar secara profesional
- 9) Menjadikan madrasah bersih, indah dan nyaman.

3. Struktur Organisasi MI Nurul Islam 2 Karang Sari

Struktur organisasi MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung

Lampung Selatan sebagaimana diagram dibawah ini :

Gambar 2
STRUKTUR ORGANISASI



4. Keadaan Guru dan Karyawan MI Nurul Islam 2 Karang Sari

Guru adalah faktor terpenting dalam menyampaikan informasi berupa materi pendidikan kepada siswa, berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan yang hendak dicapai sangat dipengaruhi oleh kepiawaian

seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, termasuk juga kemampuannya dalam mengemas materi yang akan disampaikan dengan metode dan media yang sesuai dengan situasi kondisi siswa. MI Nurul Islam 2 memiliki 15 tenaga pengajar diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4
Keadaan Guru MI Nurul Islam 2 Karang Sari
Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan

No	Nama Guru	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Ahmad Syarmin, S.Pd.I	Kepala Sekolah	SI
2	Mardiyah, S.Ag	Guru Kelas I	SI
3	Rumaini, S.Pd.I	Guru Kelas II	SI
4	Erlina, SH.I	Guru Kelas III	SI
5	Emi Haryanti, S.Pd.I	Guru Kelas IV	SI
6	Ade Sutisna, S.Pd.I	Guru Kelas V	SI
7	Siti Aminah, S.Pd.I	Guru Kelas VI	SI
8	Hearudin	Guru Fikih/ SKI	MAN
9	Juli Aprizal, S.Kom	Guru Matematika	SI
10	Yanti, S.Pd.I	Guru Aqidah akhlak	SI
11	Ahmad Sunand	Guru Penjas	SI
12	Jumaniar	Guru Ekstrakurikuler	SI
13	Teri Yani	TU	SI
14	Basyirudin	Bendahara	SI
15	Rohani, A. Ma		SI

Sumber : Dokumentasi MI Nurul Islam 2 Karang Sari Tahun 2016

5. Keadaan Peserta Didik

Keadaan Peserta didik MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati

Agung Lampung Selatan sebagaimana tabel berikut :

Tabel 5
Keadaan Peserta didik MI Nurul Islam 2 Karang Sari
Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Keseluruhan
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	10	13	23
2	II	12	11	23
3	III	12	13	25
4	IV	10	12	22
5	V	17	15	32
6	VI	12	10	22
	Jumlah	74	75	149

Sumber : Dokumentasi MI Nurul Islam 2 Karang Sari Tahun 2016

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Keadaan sarana dan prasarana yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan sebagai berikut :

Tabel 6
Keadaan Sarana dan Prasarana MI Nurul Islam 2 Karang Sari
Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1	RuangKepala Sekolah	1 buah	✓	
2	Ruang Guru/ TU	1 buah	✓	
3	Ruang Kelas	6 buah	✓	
4	Ruang Perpustakaan	1 buah	✓	
5	Ruang UKS	1 buah	✓	
6	Kamar Mandi/ Wc	1 buah	✓	
7	Ruang Mushola	1 buah	✓	
8	Lapangan Olahraga	1 buah	✓	
9	Kantin	1 buah	✓	
10	Tempat Parkir	1 buah	✓	

Sumber : Dokumentasi MI Nurul Islam 2 Karang Sari Tahun 2016

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian dimulai dari tanggal 07 April sampai dengan 07 Mei 2016. Materi yang dipelajari adalah Perkembangan teknologi produksi, Komunikasi dan Transportasi, penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan alokasi waktu 2x40 menit. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu dengan materi Perkembangan teknologi produksi dan perkembangan teknologi komunikasi. Pada siklus II terdiri 2 kali pertemuan yaitu materi perkembangan teknologi transportasi Pada saat pra survey dan penelitian jumlah peserta didik kelas IV tetap yakni 22 peserta didik. Penerapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Siklus I

Siklus I terbagi dalam dua pertemuan yaitu pada hari selasa, tanggal 12 April dan 19 April 2016 dengan alokasi waktu 2x40 menit, materi IPS pokok bahasan perkembangan teknologi produksi dan komunikasi.

Kompetensi dasar Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Disini peneliti bertugas sebagai guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, dan guru mata pelajaran IPS sebagai observer

Siklus I Pertemuan Ke I Dilaksanakan pada hari selasa, 12 April 2016

1. Perencanaan

Pada perencanaan siklus I, peneliti merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti materi ajar, silabus, RPP, media pembelajaran seperti gambar-gambar perkembangan teknologi produksi dan transportasi, membuat lembar *pre test*, *pos test* dan Mempersiapkan instrumen games tournament berupa kartu bernomor serta Mempersiapkan Reward (Hadiah). Materi yang diajarkan pada siklus I pertemuan pertama dan ke dua yaitu perkembangan teknologi produksi dan komunikasi dengan alokasi waktu 2x40 menit.

2. Pelaksanaan

Pada pertemuan ini pelaku tindakan mengajar adalah saya sebagai guru mengajar, sedangkan guru IPS sebagai observer atau yang melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Untuk lebih jelasnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa bersama. Kemudian mengabsen peserta didik satu per satu. Guru mengecek kesiapan siswa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk. Selanjutnya guru memasuki kegiatan persepsi, menanyakan kepada siswa tentang perkembangan teknologi produksi dan komunikasi pada zaman sekarang dan zaman dahulu yang mereka ketahui ada 4 siswa yang menjawab, ada juga yang tampak ragu- ragu untuk menjawab dan yang lainnya hanya diam. Setelah itu Guru menyampaikan Indikator dan tujuan dari mempelajari perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru mengadakan *Pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa dan untuk menentukan anggota kelompok
- b. Setelah itu Guru mengondisikan kelas dan membagi kelompok menjadi 5 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 4-5 peserta didik yang heterogen. Penentuan kelompok diambil dari nilai *pretest*. Penentuan kelompok ini akan tetap sama sampai akhir siklus II
- c. Guru menjelaskan fungsi kelompok kepada peserta didik
- d. Guru menyampaikan materi tentang perkembangan teknologi produksi dan komunikasi
- e. Siswa harus benar-benar memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Konfirmasi

- a. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana siswa memahami materi yang telah disampaikan
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum faham.

Elaborasi

- a. Setelah itu Guru membagi lembar materi dan LKK (Lemba Keja Kelompok). lembar kerja kelompok yang berisi pertanyaan dan harus dijawab oleh setiap siswa dengan cara bekerja sama serta saling berdiskusi dalam kelompok
- b. Guru menjelaskan peraturan/ langkah-langkah dalam pembelajaran TGT
- c. Guru membagi meja-meja dalam turnamen
- d. Guru menyebutkan nama-nama yang akan duduk dimeja turnamen sesuai kemampuan secara homogen.
- e. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal disetiap meja tournament
- f. Setelah selesai, guru menghitung skort yang diperoleh setiap kelompok.
- g. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang mendapat sertifikat atau hadiah dengan rat-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Kegiatan akhir (10 Menit)

- a. Siswa dengan bimbingan guru, menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan membaca doa dan Mengucap salam.

Siklus I Pertemuan Ke 2 Dilaksanakan pada hari selasa, 19 April 2016

1. Pelaksanaan

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 April 2016. Proses pembelajaran diikuti oleh 22 peserta didik. Pada pertemuan ini melanjutkan dari materi pada siklus I dan pelaku tindakan mengajar adalah saya sebagai guru mengajar, sedangkan guru IPS sebagai observer atau yang melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Untuk lebih jelasnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa bersama. Kemudian mengabsen peserta didik satu per satu. Guru mengecek kesiapan siswa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk. Selanjutnya Guru Selanjutnya Guru memasuki kegiatan persepsi, menanyakan kepada siswa tentang perkembangan teknologi produksi dan komunikasi pada pertemuan lalu sudah ada sebagian siswa yang menjawab, ada juga yang tampak ragu- ragu untuk menjawab dan yang lainnya hanya diam. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru mengondisikan kelas dan membagi kelompok menjadi 5 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 4-5 peserta didik yang heterogen sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama.
- b. Guru menyampaikan materi tentang perkembangan teknologi komunikasi atau mengulang materi pada pertemuan pertama.
- c. Siswa harus benar-benar memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Konfirmasi

- a. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana siswa memahami materi yang telah disampaikan
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum faham.

Elaborasi

- a. Setelah itu Guru membagi lembar materi dan LKK (Lemba Kerja Kelompok). lembar kerja kelompok yang berisi pertanyaan dan harus dijawab oleh setiap siswa dengan cara bekerja sama serta saling berdiskusi dalam kelompok
- b. Guru menjelaskan peraturan/ langkah-langkah dalam pembelajaran TGT
- c. Guru membagi meja-meja dalam turnamen
- d. Guru menyebutkan nama-nama yang akan duduk dimeja turnamen sesuai kemampuan secara homogen.

- e. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal disetiap meja tournament
- f. Setelah selesai, guru menghitung skort yang diperoleh setiap kelompok.
- g. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang mendapat sertifikat atau hadiah dengan rat-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Kegiatan akhir

- a. Siswa dengan bimbingan guru, menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Mengadakan *post tes*/ Evaluasi untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua.
- c. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan membaca doa dan Mengucap salam.

3. Observasi

Pada pertemuan pertama dan kedua siklus I, hasil belaja peserta didik masih rendah atau belum sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Masalah yang dihadapi yaitu masih banyak peserta didik yang ribut, mengobrol bersama teman, dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Pada tahap pembagian kelompok, suasana kelas menjadi ramai, terlebih banyak siswa yang tidak mau menerima teman kelompok yang dipilihkan oleh guru. Ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang akan bertanya mengenai materi yang belum paham hanya beberapa peserta didik yang berani bertanya, yang lain peserta didik hanya diam.

Pada tahap pertandingan atau games banyak peserta didik yang masih bingung dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan ketika game tournament ada 2 kelompok yang mendapat nilai sama sehingga guru mengadakan babak rebutan khusus kelompok yang mendapat skor nilai sama, untuk merebutkan juara 1 dan juara 2.

Di akhir siklus I pertemuan kedua guru mengadakan post tes untuk mengetahui hasil peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua. Adapun hasil *posttest* pada siklus I pertemuan pertama dan ke dua dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 7
Hasil *pretest* dan *Posttest* Mata Pelajaran IPS Siklus I Kelas IV MI
Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan
Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Keterangan	
				<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Adela Nirmala Safitri	70	80	Tuntas	Tuntas
2.	Asih Nur'aida	70	80	Tuntas	Tuntas
3.	Abdur Rouf Rohman	70	70	Tuntas	Tuntas
4.	Aisah kusnul Khotimah	70	80	Tuntas	Tuntas
5.	Ahmad Ridho	50	70	Tidak Tuntas	Tuntas
6.	Adha	50	60	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
7.	Aril Maulana	50	75	Tidak Tuntas	Tuntas
8.	Diah Puji Lestari	70	60	Tuntas	Tidak Tuntas
9.	Farizal Nurgusti	50	60	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
10.	Manda Revalina	70	75	Tuntas	Tuntas
11.	M. Aditia Pratama	50	60	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
12.	M. Nanda	60	65	Tidak Tuntas	Tuntas
13.	Nuke Intanpertiwi	70	80	Tuntas	Tuntas
14.	Nayla Putri Azahra	80	80	Tuntas	Tuntas
15.	Omi Sanjaya	50	60	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
16.	Oktafia Ramadhani	60	65	Tidak Tuntas	Tuntas
17.	Panji angga Saputra	50	65	Tidak Tuntas	Tuntas

18.	Risma Widia Utama	60	60	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
19.	Riki Saputra	60	65	Tidak Tuntas	Tuntas
20.	Siti Yuliana	50	60	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
21.	Velda Suci Ramadhani	60	70	Tidak Tuntas	Tuntas
22.	Bintang Asa Putri Raya	70	75	Tuntas	Tuntas
Jumlah				1340	1515
Rata-rata				60,9	68,8
Jumlah siswa yang tuntas belajar				9	15
Persentase ketuntasan belajar				40,9%	68,2%
Jumlah siswa yang tidak tuntas				13	7
Persentase siswa tidak tuntas				59,1%	31,8%

Sumber : Dokumen Nilai Hasil postest siswa siklus I mata pelajaran IPS kelas IVMI Nurul Islam 2 Karang Sari.

Berdasarkan tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar pada saat *pretest* masih ada yang dibawah kriteria ketuntasan minimal, nilai minimal ketuntasan belajar adalah 65. siswa yang mendapat nilai minimal 65 hanya ada 9 siswa dengan persentase 40,9% dan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 13 siswa dengan persentase 59,1%. Sedangkan pada saat postest siswa yang mencapai ketuntasan KKM sudah mulai meningkat sebanyak 15 siswa dengan persentase 68,2%, siswa yang belum tuntas mencapai 7 siswa dengan persentase 31,8%.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum pelaksanaan, yaitu siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil pre tes hanya mencapai 40,9% dan ketuntasan pada hasil pos tes siklus I mencapai 68,2% yaitu terdapat peningkatan 27,3%. Namun dilihat dari nilai pos tes setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan model *Teams Games Tournament* masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM .

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, guru dan peneliti mengidentifikasi kelemahan yang terdapat pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua yaitu sebagai berikut :

- a. Suasana kelas yang ramai, serta banyak siswa yang tidak mau menerima teman kelompok yang dipilihkan guru.
- b. Banyak siswa yang bingung dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
- c. Masih ada sebagian peserta didik yang kurang memahami materi sehingga ketika mengerjakan *postes* tidak bisa dan masih bekerja sama dengan teman sebangkunya.
- d. Peningkatan hasil belajar belum memenuhi target sebanyak 80% yang mencapai KKM

Untuk menyusun rencana pada siklus II maka perlu diadakan revisi rencana dari siklus I. Beberapa revisi yang disepakati antara peneliti dengan guru adalah sebagai berikut :

- a. Guru harus lebih mengkondisikan peserta didik dikelas agar tidak ada lagi peserta didik yang mengobrol pada saat guru menjelaskan materi.
- b. Memberikan pengertian kepada siswa agar dapat menerima perbedaan masing-masing anggota kelompok.
- c. Guru harus lebih memperjelas kembali langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams gaems tournament*
- d. Mengawasi siswa pada saat mengerjakan soal individu.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan pada tanggal 26 April 2016 dan tanggal 3 Mei 2016, dengan alokasi waktu 2x40 Menit. Pada siklus 2 pertemuan pertama dan kedua materi yang akan di bahas adalah perkembangan teknologi transportasi.

Siklus II Pertemuan ke I dilaksanakan pada hari selasa, 26 April 2016

1. Perencanaan

Pada perencanaan siklus II, peneliti merencanakan pembelajaran dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti materi ajar, silabus, RPP, membuat lembar *pos test*, peneliti juga tidak lupa mempersiapkan media pembelajarn seperti gambar-gambar perkembangan transportas dan Mempersiapkan instrumen games tournament berupa kartu bernomor serta Mempersiapkan Reward (Hadiah). Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu mengenai perkembangan teknologi transportasi dengan alokasi waktu 2x40 menit

2. Pelaksanaan

Pada pertemuan ini pelaku tindakan mengajar adalah saya sebagai guru mengajar, sedangkan guru sebagai observer atau yang melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Untuk lebih jelasnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa bersama. Kemudian mengabsen peserta didik satu per satu. Guru mengecek kesiapan siswa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk. Selanjutnya Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru mengondisikan kelas dan membagi kelompok sesuai dengan kelompok pada siklus I yang terdiri dari 5 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 4-5 peserta didik yang heterogen
- b. Guru menyampaikan materi tentang perkembangan teknologi Transportasi
- c. Siswa harus benar-benar memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Konfirmasi

- a. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana siswa memahami materi yang telah disampaikan
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum faham.

Elaborasi

- a. Guru membagi lembar materi dan LKK (Lemba Keja Kelompok). lembar kerja kelompok yang berisi pertanyaan dan harus dijawab

oleh setiap siswa dengan cara bekerja sama serta saling berdiskusi dalam kelompok

- b. Guru menjelaskan peraturan/ langkah-langkah dalam pembelajaran TGT
- c. Guru membagi meja-meja dalam turnamen
- d. Guru menyebutkan nama-nama yang akan duduk dimeja turnamen sesuai kemampuan secara homogen.
- e. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal disetiap meja tournament
- f. Setelah selesai, guru menghitung skort yang diperoleh setiap kelompok.
- g. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang mendapat sertifikat atau hadiah dengan rat-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Kegiatan akhir

- a. Siswa dengan bimbingan guru, menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan membaca doa dan Mengucap salam.

Siklus II Pertemuan Ke 2 Dilaksanakan pada hari selasa, 19 April 2016

1. Pelaksanaan

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 3 Mei 2016..

Proses pembelajaran diikuti oleh 22 peserta didik Pada pertemuan ini pelaku tindakan mengajar adalah saya sebagai guru mengajar, sedangkan guru

sebagai observer atau yang melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Untuk lebih jelasnya penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dengan mengajak peserta didik berdoa bersama. Kemudian mengabsen peserta didik satu per satu. Guru mengecek kesiapan siswa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk. Selanjutnya Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru mengondisikan kelas dan membagi kelompok menjadi 5 kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok 4-5 peserta didik yang heterogen sesuai dengan kelompok pada pertemuan pertama.
- b. Guru menyampaikan materi tentang perkembangan teknologi transportasi
- c. Siswa harus benar-benar memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Konfirmasi

- a. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana siswa memahami materi yang telah disampaikan

- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum faham.

Elaborasi

- a. Guru membagi lembar materi dan LKK (Lemba Keja Kelompok). lembar kerja kelompok yang berisi pertanyaan dan harus dijawab oleh setiap siswa dengan cara bekerja sama serta saling berdiskusi dalam kelompok
- b. Setelah itu Guru menjelaskan peraturan/ langkah-langkah dalam pembelajaran TGT
- c. Guru membagi meja-meja dalam turnamen
- d. Guru menyebutkan nama-nama yang akan duduk dimeja turnamen sesuai kemampuan secara homogen.
- e. Selanjutnya, guru membagikan lembar soal disetiap meja tournament
- f. Setelah selesai, guru menghitung skort yang diperoleh setiap kelompok.
- g. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang mendapat sertifikat atau hadiah dengan rat-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

c. Kegiatan akhir

- a. Siswa dengan bimbingan guru, menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari.
- b. Mengadakan *post tes*/ Evaluasi untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua.

- c. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan membaca doa dan Mengucap salam.

2. Observasi

Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua ini hasil belajar peserta didik meningkat sangat baik dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal itu ditunjukkan dengan adanya semangat dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga sudah menerima kelompok yang guru berikan sehingga Aktivitas peserta didik pada siklus II ini sudah banyak peserta didik yang bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sudah aktif dalam berdiskusi kelompok dan bekerjasama dengan teman kelompoknya. Peserta didik sudah tidak bingung dengan penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament*, hal ini dapat dilihat dari masing-masing kelompok saling berlomba untuk mendapatkan skor terbanyak.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat pada saat proses pembelajaran pada siklus II. Hasil evaluasi pada siklus ini adalah :

Tabel 8
Hasil *Posttest* Siklus 2 mata pelajaran IPS Kelas IV MI Nurul Islam 2
Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan
Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama Siswa	Hasil Postes	Keterangan
1.	Adela Nirmala Safitri	80	Tuntas
2.	Asih Nur'aida	60	Tidak Tuntas
3.	Abdur Rouf Rohman	90	Tuntas
4.	Aisah Hkusnul Khotimah	85	Tuntas
5.	Ahmad Ridho	80	Tuntas

6.	Adha	80	Tuntas
7.	Aril Maulana	60	Tidak Tuntas
8.	Diah Puji Lestari	90	Tuntas
9.	Farizal Nurgusti	70	Tuntas
10.	Manda Revalina	80	Tuntas
11.	M. Aditia Pratama	75	Tuntas
12.	M. Nanda	70	Tuntas
13.	Nuke Intanpertiwi	90	Tuntas
14.	Nayla Putri Azahra	90	Tuntas
15.	Omi Sanjaya	80	Tuntas
16.	Oktafia Ramadhani	70	Tuntas
17.	Panji angga Saputra	80	Tuntas
18.	Risma Widia Utama	70	Tuntas
19.	Riki Saputra	80	Tuntas
20.	Siti Yuliana	80	Tuntas
21.	Velda Suci Ramadhani	80	Tuntas
22.	Bintang Asa Putri Raya	90	Tuntas
Jumlah Nilai			1.725
Nilai Tertinggi			90
Nilai Terendah			60
Nilai Rata-rata			78,4
Jumlah Siswa yang tuntas			20
Presentase Ketuntasan			90,9%
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas			2
Presentase Siswa tidak Tuntas			9,1%

Sumber : Dokumen Nilai Hasil postest siswa siklus II mata pelajaran IPS kelas IVMI Nurul Islam 2 Karang Sari.

Disini peneliti menganalisis bahwa hasil *postes* pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat sangat baik, siswa yang mencapai ketuntasan terdapat 20 siswa dengan persentase 90,0%, sedangkan siswa yang belum tuntas ada 2 siswa dengan persentase 9,1%. Pada siklus II sudah mengacu kepada konsep belajar tuntas. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada siklus II hasil belajar siswa terdapat peningkatan dari sebelum pelaksanaan, yaitu siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil postes siklus II mencapai 90,0% terdapat peningkatan.

3. Refleksi

Berdasarkan observasi pembelajaran di siklus II, proses pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, hasil belajar peserta didikpun meningkat dari siklus I. hasil refleksi penelitian ini diperoleh sebagai berikut:

- a. Guru sudah dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk bertanya pada saat proses pembelajaran khususnya peserta didik yang pasif.
- b. Peserta didik sudah menerima kelompoknya sehingga Kerjasama antar peserta didik sudah mulai terjalin dengan baik.
- c. Peserta didik sudah tidak bingung dengan model *Teams Games Tournament* (TGT)
- d. Hasil belajar yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu 80%.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan di siklus II ini, peneliti dan guru melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dengan demikian siklus dalam penelitian ini hanya sampai pada siklus II dikarenakan telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%.

C. Analisis Data dan Pembahasan

Dari hasil penelitian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai ke siklus II. Adapun rincian analisa data yakni sebagai berikut:

a. Siklus I

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dilaksanakan dua kali pertemuan. pada kelas IV pembelajara IPS dilaksanakan setiap hari selasa dikarenakan menyesuaikan jadwal yang ada di kelas IV MI Nurul Islam 2. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan.

Siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dihadiri oleh 22 peserta didik, materi yang dipelajari yaitu perkembangan teknologi produksi dan komunikasi dengan kompetensi dasar Perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasai serta pengalaman menggunakannya.

Pada saat pembelajaran peserta didik masih ada beberapa yang tidak memperhatikan pelajaran, mengobrol dengan teman sebangkunya serta peserta didik sedikit bingung dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena model pembelajaran ini belum pernah mereka gunakan sebelumnya. Pada saat guru memberikan kesempatan untuk saling bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami, masih ada beberapa peserta didik yang belum memberanikan diri untuk bertanya. Kemudian saat pembagian kelompok suasana sedikit gaduh diantara mereka ada yang tidak mau

menerima satu kelompok dengan teman kelompoknya yang telah ditetapkan guru.

Ketika guru memulai tournament atau pertandingan peserta didik terlihat senang meskipun mereka sedikit bingung pada saat melakukan perpindahan kelompok ke meja turnamen, mereka sangat antusias karena terdapat *reward* atau hadiah yang diberikan untuk kelompok yang mendapat skor terbanyak. Pada saat game tournament ada 2 kelompok yang mempunyai skor sama maka dari itu guru mengadakan babak rebutan untuk skor yang mendapat nilai sama dan ketika guru mengadakan Evaluasi berlangsung, masih ada beberapa peserta didik yang mencontek jawaban temannya.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Geams Tournament* siklus I yaitu hasil belajar *pretest* mata pelajaran IPS masih jauh dari standar ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu 80%. Hal ini terbukti dengan jumlah nilai rata-rata *pretest* siswa 60,9 dan siswa yang dinyatakan tuntas belajar sebanyak 9 siswa atau sebesar 40,9% yang diperoleh dari

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{22} \times 100\%$$

$$P = 40,9\%$$

Sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 59,1%. Pada *Posttest* siklus 1 mengalami peningkatan dibanding dengan *pretest* yaitu sebesar 27,3%. *Posttest* siklus I

terdapat peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 peserta didik atau dengan persentase 68,2%, sedangkan peserta didik yang hasil belajarnya belum tuntas mencapai 7 peserta didik dengan persentase 31,8%

Adapun gambaran hasil belajar peserta didik pada tahap *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 9
Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* siklus I

No	Pelaksanaan Siklus	Jumlah Peserta Didik		persentase	
		Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
1.	<i>Pretest</i>	9	13	40,9%	59,1%
2.	<i>Posttest</i>	15	7	68,2%	31,8%

Berdasarkan uraian dari tabel di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari *pre test* yang tuntas hasil belajar sebesar 9 peserta didik atau 40,9% sedangkan yang belum tuntas 13 peserta didik atau 59,1%. Pada *Post test* mengalami peningkatan yaitu yang mencapai KKM sebesar 15 peserta didik atau 68,2% sedangkan yang belum tuntas sebesar 7 peserta didik atau 31,8%. Akan tetapi dalam post test siklus 1 ketuntasan belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 80%. Jadi perlu perbaikan dan dilanjutkan pada siklus II.

b. Siklus II

Pembelajaran IPS siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 April dan pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2016 Dengan dihadiri oleh 22

peserta didik, materi Perkembangan Transportasi. pada saat pembelajaran peserta didik sudah ada peningkatan. Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Pada saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami, peserta didik sudah mulai berani untuk bertanya. Kemudian pada saat pembagian kelompok, suasana kelas sudah mulai tenang, tidak ada suara gaduh seperti sebelumnya dan peserta didik sudah menerima dengan baik kelompok nya.

Pada saat tournament peserta didik sudah tidak bingung saat melakukan perpindahan kelompok ke meja tournament, dan peserta didik terlihat senang ketika pertandingan berlangsung. Terlihat senang disini maksudnya karena pada saat mereka belajar selama ini monoton dan menjenuhkan karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Pada saat evaluasi berlangsung tidak ada lagi yang mencontek, semua peserta didik mengerjakan tugasnya masing-masing. Jadi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II ini berjalan dengan lancar dan terlihat membaik dari pada siklus I. Penguasaan materi pembelajaran pada siklus II ini sudah meningkat dan dibuktikan dengan adanya hasil posttest pada siklus II yaitu hasil belajar peserta didik meningkat dan sudah memenuhi KKM

Nilai hasil belajar pada *Posttest* siklus II sudah meningkat dibandingkan pada *posttest* siklus 1. Siklus II diperoleh sebanyak 20 peserta didik yang hasil belajarnya tuntas dengan persentase 90,9% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas belajar berjumlah 2 peserta didik dengan

persentase 9,1% dengan nilai rata-rata sebesar 78,2. Adapun gambaran hasil belajar peserta didik pada tahap *Posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10
Hasil Belajar Siklus II

No	Hasil Belajar Siswa	Jumlah siswa	Persentase
1	Tuntas	20	90,9%
2	Belum Tuntas	2	9,1%

Berdasarkan tabel hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siklus II sudah ada peningkatan yaitu mencapai target yang telah ditentukan dengan kriteria hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 90,9%. sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus selanjutnya dikarenakan hasil yang dicapai sudah cukup maksimal.

Pembahasan keberhasilan belajar dengan mengimplementasikan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan mengacu pada hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan dan hasil bahwa terhadap pembelajaran IPS telah diterapkan model pembelajaran (TGT). Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Adapun dalam hasil belajar peserta didik, peneliti bersama guru IPS menilai penelitian dicukupkan sampai dengan siklus 2 karena telah terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang

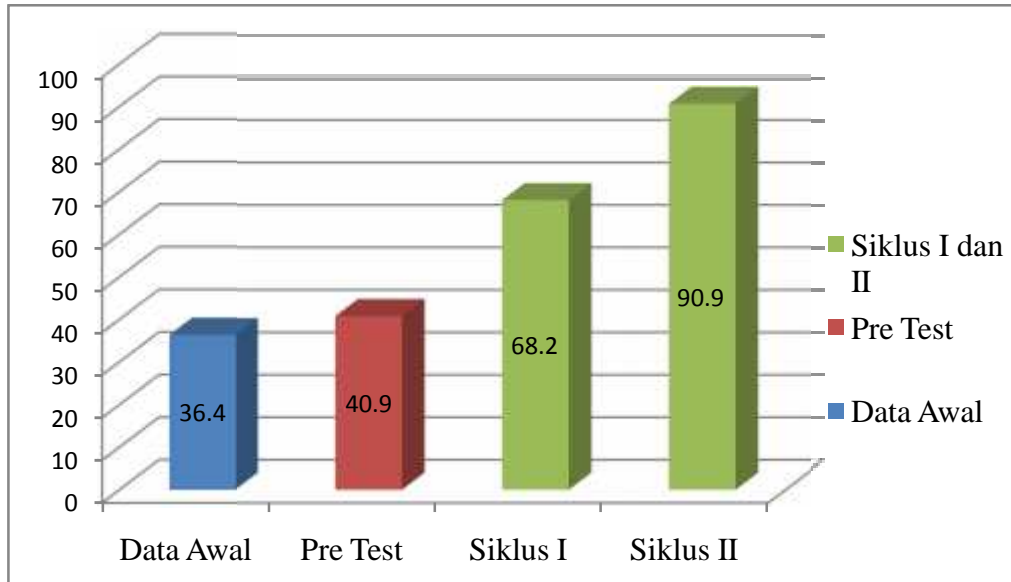
ditetapkan sekolah sebesar 65. Nilai pencapaian hasil belajar peserta didik untuk masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 11
Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS dengan Menerapkan
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*
Siswa Kelas IVMI N Islam 2 Karang Sari Tahun 2015/2016

No	Nama Siswa	Data Awal	Pretest	Posttest	Posttest
				Siklus I	Siklus II
1.	Adela Nirmala Safitri	60	70	80	80
2.	Asih Nur'aida	60	70	80	60
3.	Abdur Rouf Rohman	60	70	70	90
4.	Aisah kusnul Khotimah	75	70	80	85
5.	Ahmad Ridho	50	50	70	80
6.	Adha	55	50	60	80
7.	Aril Maulana	50	50	75	60
8.	Diah Puji Lestari	70	70	60	90
9.	Farizal Nurgusti	60	50	60	70
10.	Manda Revalina	70	70	75	80
11.	M. Aditia Pratama	50	50	60	75
12.	M. Nanda	50	60	65	70
13.	Nuke Intanpertiwi	70	70	80	90
14.	Nayla Putri Azahra	60	80	80	90
15.	Omi Sanjaya	50	50	60	80
16.	Oktafia Ramadhani	65	60	65	70
17.	Panji angga Saputra	70	50	65	80
18.	Risma Widia Utama	50	60	60	70
19.	Riki Saputra	50	60	65	80
20.	Siti Yuliana	70	50	60	80
21.	Velda Suci Ramadhani	75	60	70	80
22.	Bintang Asa Putri Raya	50	70	75	90
Jumlah		1320	1340	1515	1725
Nilai Rata-rata		60	60,9	68,8	78,4
Jumlah Siswa yang tuntas		8	9	15	20
Presentasi Ketuntasan		36,4%	40,9%	68,2%	90,9%
Jumlah Siswa tidak tuntas		14	13	7	2
Presentase tidak tuntas		63,6	59,1%	31,8%	9,1%

Sumber : Dokumen Nilai Hasil pretest, posttest siklus I dan posttest siklus II mata pelajaran IPS kelas IVMI Nurul Islam 2 Karang Sari

Gambar 3. Grafik
Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dari Siklus I sampai Siklus II



Dari tabel dan grafik diatas dapat dilihat bahwa hasil ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa dipengaruhi oleh adanya aktivitas siswa, pada setiap pertemuan aktivitas siswa meningkat, serta pengelolaan pembelajaran yang semakin baik. Hal ini terbukti pada saat pra survey peserta didik yang mendapatkan nilai diatas 65 sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 36,4% sedangkan *Pretest* terdapat 9 peserta didik dengan persentase 40,9% dan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) , peserta didik pada *posttest* siklus I sudah mulai meningkat yaitu 15 peseta didik dengan persentase 68,2% pada *posttest* siklus 2 terjadi peningkatan yaitu 20 peserta didik dengan persentase 90,9% yang telah mendapatkan nilai di atas 65.

Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) telah berhasil membantu peserta didik untuk

meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian dengan selesainya siklus 2 ini tampak jelas terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Data peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat dari setiap siklus yaitu pada siklus I dari 22 peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 15 peserta didik atau 68,2%, dan yang belum tuntas belajar adalah 7 peserta didik atau 31,8%. Kemudian meningkat pada siklus II dari 22 peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 20 peserta didik atau 90,9%, dan yang belum tuntas belajar yaitu 2 peserta didik atau 9,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Nurul Islam 2 Karang Sari Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

- a. Sebaiknya penelitian ini dijadikan pedoman oleh lembaga pendidikan untuk selalu meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik, sebab untuk mencapai hasil belajar siswa secara maksimal perlu adanya motivasi yang tinggi dari peserta didik itu sendiri
2. Bagi guru, Khususnya guru mata pelajaran IPS:
 - a. Agar melanjutkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* kembali dan melakukan perbaikan-perbaikan untuk mengoptimalkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) khususnya pada mata pelajaran IPS
 - b. Sebelum di terapkan metode, strategi, model pembelajaran aktif maupun kooperatif lainnya, diharapkan guru memperdalam terlebih dahulu dan memberikan pemahaman kepada peserta didik sebelum menerapkannya agar pelaksanaanya akan berjalan dengan maksimal.
 - c. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat juga ditambah dengan media pembelajaran yang relevan untuk menunjang kesempurnaan proses pembelajaran seperti gambar, rekaman, vidio dan lain-lain disesuaikan dengan materi/ bahan ajar.
3. Bagi Siswa

Bagi siswa MI Nurul Islam 2 Karang Sari diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan ikutnya siswa untuk aktif dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk saling memahami materi yang diberikan guru sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2013, *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, Suharjono, Supardi, 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asiah, Nur, 2014, *Inovasi Pembelajaran Suatu Pendekatan Teori Mendesain Pembelajaran*, Lampung : Anugrah Utama Raharja.
- Bahri Djamarah, Saiful, Aswan Zain, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Ci
- , 2008 *Psikologi Belajar*, Jakarta : Reniko Cipto
- Departemen Agama RI AL-Qur'an dan Terjemahnya, 2009, Jakarta: Sygma.
- E Slavin, Robert, 2015, *Cooperatif Learning, Teori dan Praktek*, Bandung : Nusa Media
- Gunawan, Rudi, 2013, *Pendidikan IPS Filosofi Konsep dan Aplikasi*, Bandung, Alfabeta
- Hamalik, Oemar, 2013, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Hery Hermawan, Asep, dkk, 2011, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Huda, Miftahul, 2014, *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- , 2013, *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Jihad, Asep, Haris, Abdul, 2012, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta : Multi Pessindo
- Kunandar, 2013, *Penilaian Autentik*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- 2011, *Guru Profesioanl, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikat Guru*, Jakarta: Rajawali Press

- . 2011, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Rusman, 2013, *Model-model Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Slameto, 2013, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhi Belajar*, Jakarta : Renika Cipta
- Sri Kamulyan, Mulyadi, Risminawati, 2012, *Model-model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*, Solo : UMS
- Sudjana, Anas, 2013, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Sudjana Nana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosda Karya
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Suryani, Nunuk, Agungn, leon, 2012, *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Ombak Anggota IKPAPI.
- Susanto, Ahmad, 2014, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana
- Tanireja, Tukiran, Mifta Faridli, Efi, Hermianto, Sri, 2013, *Model-model Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta
- Uzer Uman , Moh, 2011, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wardani, Igak, Wahardit, Kuswaya, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Wina Sanjaya, H, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Kencana